

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日  
Date of Application:

2003年 6月20日

出 願 番 号  
Application Number:

特願2003-176407

[ ST.10/C ]:

[ JP2003-176407 ]

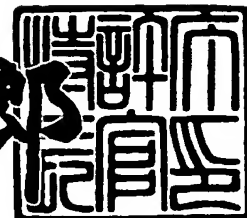
出 願 人  
Applicant(s):

セイコーエプソン株式会社

2003年 7月 2日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

太田 信一郎



出証番号 出証特2003-3052462

【書類名】 特許願

【整理番号】 J0099941

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 長野県諏訪市大和3丁目3番5号 セイコーエプソン株式会社内

【氏名】 保坂 俊幸

【特許出願人】

【識別番号】 000002369

【氏名又は名称】 セイコーエプソン株式会社

【代理人】

【識別番号】 100095728

【弁理士】

【氏名又は名称】 上柳 雅誉

【連絡先】 0 2 6 6 - 5 2 - 3 5 2 8

【選任した代理人】

【識別番号】 100107076

【弁理士】

【氏名又は名称】 藤網 英吉

【選任した代理人】

【識別番号】 100107261

【弁理士】

【氏名又は名称】 須澤 修

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2002-343965

【出願日】 平成14年11月27日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 013044

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0109826

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 表示制御方法、表示制御装置および遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技機による抽選結果に対応して予め規定された演出パターンに従ってリーチ表示画像および当たり表示画像を当該遊技機の表示部に表示させる表示制御方法であって、

前記リーチ表示画像および前記当たり表示画像の少なくとも一方の表示画像を表示させるときに前記演出パターンに従って広告用画像を当該表示画像に含ませて前記表示部に表示させる表示制御方法。

【請求項 2】 広告内容および表示態様の少なくとも一方が互いに異なる複数の前記広告用画像のうちから前記抽選結果に対応する当該広告用画像を前記表示画像に含ませて前記表示部に表示させる請求項 1 記載の表示制御方法。

【請求項 3】 通信回線網を介して取得した広告用画像データに基づく前記広告用画像を前記表示画像に含ませて前記表示部に表示させる請求項 1 または 2 記載の表示制御方法。

【請求項 4】 表示画像の演出パターンについての演出パターンデータを記憶する第 1 の記憶部と、前記表示画像についての表示画像データを記憶する第 2 の記憶部と、遊技機用主制御部による抽選結果に対応して予め規定された前記演出パターンデータを前記第 1 の記憶部から読み出すと共に、当該演出パターンデータによって特定される前記演出パターンに従って前記第 2 の記憶部から前記表示画像データを読み出して当該表示画像データに基づくリーチ表示画像および当たり表示画像を遊技機用表示装置に表示させる制御部とを備えた表示制御装置であって、

広告用画像についての広告用画像データを記憶する第 3 の記憶部を備え、

前記制御部は、前記リーチ表示画像および前記当たり表示画像の少なくとも一方の表示画像を表示させるときに前記演出パターンに従って前記第 3 の記憶部から読み出した前記広告用画像データに基づく前記広告用画像を当該表示画像に含ませて前記遊技機用表示装置に表示させる表示制御装置。

【請求項 5】 前記第 3 の記憶部は、広告内容および表示態様の少なくとも

一方が互いに異なる複数の前記広告用画像についての複数の前記広告用画像データを記憶し、

前記制御部は、前記抽選結果に対応する前記広告用画像データを前記第 3 の記憶部から読み出して当該広告用画像データに基づく前記広告用画像を前記表示画像に含ませて前記遊技機用表示装置に表示させる請求項 4 記載の表示制御装置。

【請求項 6】 前記広告用画像データを通信回線網を介して受信する受信部を備え、

前記制御部は、前記受信部によって受信されたデータを前記広告用画像についての前記広告用画像データとして前記第 3 の記憶部に記憶させる請求項 4 または 5 記載の表示制御装置。

【請求項 7】 請求項 4 から 6 のいずれかに記載の表示制御装置と、前記遊技機用主制御部と、前記遊技機用表示装置とを備えている遊技機。

【請求項 8】 前記遊技機用表示装置は、表示部を備え、当該表示部の背面から投射光を投射することによって前記表示画像を当該表示部に表示可能に構成されている請求項 7 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、演出パターンに従ってリーチ表示画像および当たり表示画像を遊技機の表示部に表示する表示制御方法、表示制御装置および遊技機に関するものである。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

一般的に、抽選によって当たりを生じさせるパチンコ台（遊技機）には、表示画像を表示するための画像表示装置が遊技盤の中央部などに配設されている。この場合、この種のパチンコ台（例えば、特開 2 0 0 0 - 2 9 6 2 2 2 号公報に開示されているパチンコ機）では、抽選によって「リーチ」や「当たり」が発生した際に、様々な演出パターンで表示画像を表示して遊技者を楽しませる工夫が施されている。また、より斬新な表示画像の表示を可能とするために、背面投射方

式によって遊技盤の盤面全体に表示画像を投射表示するパチンコ台も既に公報に開示されている。一例として、実開平7-24381号公報には、リアプロジェクションタイプの投影機(4)を用いてフロントパネル(1, 遊技盤)の透光性光画像表示部(2, 盤面)全体に遊技用画像を投影(投射)表示可能なパチンコ(パチンコ台)が開示されている。

## 【0003】

一方、近年では、テレビ以外の各種画像表示手段を広告媒体として用いる宣伝広告が盛んに行われている。例えば、LCDを用いた屋外用の大型表示装置、電車の車内に取り付けられた液晶表示装置、およびコンビニエンスストアに設置されたレジスターの顧客向け液晶表示画面などには広告用画像が絶えず表示されている。このような状況下で、画像表示機能を利用して、各種広告用画像を表示するパチンコ台が近年登場している。この種のパチンコ台では、遊技者が着席していないときや、遊技者が遊技を中断しているときに遊技用の表示画像に代えて広告用画像を表示している。

## 【0004】

## 【特許文献1】

特開2000-296222号公報(第2-4頁)

## 【特許文献2】

実開平7-24381号公報(第1頁)

## 【0005】

## 【発明が解決しようとする課題】

ところが、広告用画像を表示可能な従来のパチンコ台には、以下の問題点がある。すなわち、このパチンコ台では、遊技者が着席していないときや、遊技者が遊技を中断しているときにのみ広告用画像を表示している。したがって、表示された広告用画像を遊技者が見る機会が少ないため、広告効果が低いという問題点がある。この場合、例えば、遊技用の表示画像を断続的に表示させて、その僅かな合間に広告用画像を表示する方法も考えられる。しかし、この方法では、広告用画像が細切れとなることに起因して、遊技者に広告内容を正確に認識させるのが困難であるだけでなく、重要な遊技用の表示画像を円滑に表示することができ

ないため、遊技者に対して違和感を与えることとなる。したがって、この方法を採用するのは困難である。

【 0 0 0 6 】

本発明は、かかる問題点に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して違和感を与えることなく広告用画像を正確に認識させ得る表示制御方法、表示制御装置および遊技機を提供することを主目的とする。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成すべく本発明に係る表示制御方法は、遊技機による抽選結果に対応して予め規定された演出パターンに従ってリーチ表示画像および当たり表示画像を当該遊技機の表示部に表示させる表示制御方法であって、前記リーチ表示画像および前記当たり表示画像の少なくとも一方の表示画像を表示させるときに前記演出パターンに従って広告用画像を当該表示画像に含ませて前記表示部に表示させる。

【 0 0 0 8 】

また、本発明に係る表示制御方法は、上記の表示制御方法において、広告内容および表示態様の少なくとも一方が互いに異なる複数の前記広告用画像のうちから前記抽選結果に対応する当該広告用画像を前記表示画像に含ませて前記表示部に表示させる。

【 0 0 0 9 】

また、本発明に係る表示制御方法は、上記の表示制御方法において、通信回線を介して取得した広告用画像データに基づく前記広告用画像を前記表示画像に含ませて前記表示部に表示させる。

【 0 0 1 0 】

さらに、本発明に係る表示制御装置は、表示画像の演出パターンについての演出パターンデータを記憶する第1の記憶部と、前記表示画像についての表示画像データを記憶する第2の記憶部と、遊技機用主制御部による抽選結果に対応して予め規定された前記演出パターンデータを前記第1の記憶部から読み出すと共に、当該演出パターンデータによって特定される前記演出パターンに従って前記第

2の記憶部から前記表示画像データを読み出して当該表示画像データに基づくリーチ表示画像および当たり表示画像を遊技機用表示装置に表示させる制御部とを備えた表示制御装置であって、広告用画像についての広告用画像データを記憶する第3の記憶部を備え、前記制御部は、前記リーチ表示画像および前記当たり表示画像の少なくとも一方の表示画像を表示させるときに前記演出パターンに従って前記第3の記憶部から読み出した前記広告用画像データに基づく前記広告用画像を当該表示画像に含ませて前記遊技機用表示装置に表示させる。

## 【0011】

また、本発明に係る表示制御装置は、上記の表示制御装置において、前記第3の記憶部は、広告内容および表示態様の少なくとも一方が互いに異なる複数の前記広告用画像についての複数の前記広告用画像データを記憶し、前記制御部は、前記抽選結果に対応する前記広告用画像データを前記第3の記憶部から読み出して当該広告用画像データに基づく前記広告用画像を前記表示画像に含ませて前記遊技機用表示装置に表示させる。

## 【0012】

また、本発明に係る表示制御装置は、上記の表示制御装置において、前記広告用画像データを通信回線網を介して受信する受信部を備え、前記制御部は、前記受信部によって受信されたデータを前記広告用画像についての前記広告用画像データとして前記第3の記憶部に記憶させる。

## 【0013】

さらに、本発明に係る遊技機は、上記の表示制御装置と、前記遊技機用主制御部と、前記遊技機用表示装置（遊技機用表示部）とを備えている。

## 【0014】

また、本発明に係る遊技機は、上記の遊技機において、前記遊技機用表示装置は、表示部を備え、当該表示部（遊技盤）の背面から投射光を投射することによって前記表示画像を当該表示部に表示可能に構成されている。

## 【0015】

上記の表示制御方法、遊技機用表示装置および遊技機によれば、リーチ表示画像および当たり表示画像の少なくとも一方の表示画像を表示させるときに広告用



画像を表示画像に含ませて表示部に表示させることにより、リーチや当たりが発生した際の演出の一部として広告用画像を表示させることができるため、遊技者に対して違和感を与えることなく広告用画像を表示させることができる。また、遊技にとって重要な表示画像であるリーチ表示画像や当たり表示画像の一部を広告用画像が構成するため、遊技者に対して広告用画像を確実にかつ十分に注目させることができる。さらに、リーチ表示画像または当たり表示画像を表示させている所定の時間だけ広告用画像を継続して表示させることができるため、遊技者に対して広告内容を確実にかつ十分に認識させることができる。したがって、広告効果を十分に向上させることができる。また、広告のスポンサーから広告料を得ることが可能となるため、その分、出球として遊技者に還元することが可能となる。

#### 【0016】

また、抽選結果に対応する広告内容または表示態様の広告用画像を表示画像に含ませて表示させることにより、リーチの種類や当たりの種類毎に異なる広告内容の広告用画像を表示させることができるため、多くの種類の広告用画像を表示させることができる。また、抽選結果と広告用画像とが対応付けられているため、例えば、所定の態様のリーチが発生したときに高確率で当たりが発生するように規定されているときには、そのリーチに対応する広告用画像の表示によって遊技者が高確率の当たりの発生を予測することができるため、遊技者に対して広告用画像をさらに確実にかつ十分に注目させることができる。また、通信回線網を介して取得した広告用画像データに基づく広告用画像を含むリーチ表示画像および当たり表示画像を表示させることにより、最新の広告用画像を表示させることができる。さらに、表示画像を表示部に投射表示可能に遊技機用表示装置を構成したことにより、リーチ表示画像および当たり表示画像を例えば遊技盤の表示部全体に亘って表示させることができるため、広告用画像を大きなサイズで表示させることができる結果、広告効果をさらに向上させることができる。

#### 【0017】

##### 【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照して、本発明に係る遊技機の好適な実施の形態について

説明する。

【 0 0 1 8 】

最初に、パチンコ台（遊技機）1の構成について、図面を参照して説明する。パチンコ台1は、一例として、抽選によって「当たり」が生じる「セブン機」タイプのパチンコ台であって、図1に示すように、遊技盤21に表示画像G1（この場合、大地、富士山および数字の「123」）などを背面投射方式によって投射表示可能に構成されている。具体的には、このパチンコ台1は、図2に示すように、遊技機構2、主制御部3、主記憶部4および表示装置5を備えている。

【 0 0 1 9 】

遊技機構2は、図3に示すように、遊技盤21と開閉機構27とを備えて構成されている。遊技盤21は、図1に示すように、全体として光透過性樹脂によって矩形に形成され、枠部材Fによって区画された円形の遊技部（本発明における表示部に相当する）21a内で打球が移動可能に構成されている。この場合、図3に示すように、遊技部21aには、複数の釘22、22・・・が固定されると共に、スタートチャッカー23、大入賞口（アタッカー）24、入賞口25、25（図1参照）、および風車26、26（図1参照）などが配設されている。また、遊技盤21の正面には、透明なガラス板28aがはめ込まれた扉28が配設されている。さらに、遊技盤21の背面には、表示画像G1などを投射表示するためのスクリーンフィルム32が貼付されている。開閉機構27は、遊技盤21の裏面に取り付けられて大入賞口24を開閉させる。

【 0 0 2 0 】

主制御部（遊技機用主制御部）3は、遊技機構2および表示装置5を統括的に制御する。また、主制御部3は、遊技状態に対応した各種コマンドCを出力することによって表示装置5に対して各種表示画像を表示させる。この場合、主制御部3が出力するコマンドCには、表示画像を表示させるための表示手順（演出パターン）の指定や表示画像を構成する図柄の指定などが含まれている。また、主制御部3は、スタートチャッカー23に打球が入賞したときには、抽選を実行してその抽選結果（はずれ、リーチ（最初に停止する2つの図柄が揃った状態）および当たりなど）に対応する表示手順の指定を含んだコマンドCを出力する。こ

の場合、主制御部 3 は、抽選結果として、「リーチ」が発生したときには、そのリーチの種類（ノーマルリーチやスーパーリーチなどのリーチ自体の種類、およびリーチとなった数字の種類など）に対応する広告内容の広告用画像 G c を含んだリーチ表示画像 G r（図 4 参照）を表示するためのコマンド C を出力する。また、「当たり」が発生したときには、その当たりの種類（当たりとなった数字など）に対応する広告内容の広告用画像 G c を含んだ当たり表示画像 G h（図 5 参照）を表示するためのコマンド C を出力する。なお、本発明における広告内容には、広告主としてのスポンサーの名称、商品名およびメッセージ文などが含まれる。主記憶部 4 は、主制御部 3 の動作プログラムなどを記憶する。

## 【0021】

表示装置 5 は、図 2 に示すように、画像表示光学部 1 1、表示制御部 1 2、RAM 1 3、表示手順データ記憶部 1 4、VRAM 1 5、画像データ記憶部 1 6 およびデータ受信部 1 7 を備えて構成されている。この場合、表示制御部 1 2、RAM 1 3、表示手順データ記憶部 1 4、VRAM 1 5、画像データ記憶部 1 6 およびデータ受信部 1 7 によって本発明における表示制御装置が構成される。画像表示光学部 1 1 は、本発明における遊技機用表示装置に相当し、図 3 に示すように、上記した遊技盤 2 1 の遊技部 2 1 a、プロジェクタユニット 3 1、スクリーンフィルム 3 2、ミラー 3 3 およびフレネルレンズ 3 4 を備えて構成されている。プロジェクタユニット 3 1 は、表示制御部 1 2 によって出力された表示用画像データ D g に基づいて変調した投射光 L を射出する。具体的には、プロジェクタユニット 3 1 は、例えば、光源ランプと、光源ランプによって射出された白色光を投射光 L に変調するための変調手段（一例として、液晶パネル、入射側偏光板および射出側偏光板を備えた液晶ライトバルブ）と、投射光 L を拡大する投射レンズ（いずれも図示せず）とを備えて構成されている。スクリーンフィルム 3 2 は、遊技盤 2 1 の裏面に貼付され、プロジェクタユニット 3 1 によって射出されてミラー 3 3 によって反射された投射光 L を受光して各種表示画像を結像する。ミラー 3 3 は、プロジェクタユニット 3 1 によって射出された投射光 L をスクリーンフィルム 3 2 に向けて反射する。フレネルレンズ 3 4 は、投射光 L を平行光に変換してスクリーンフィルム 3 2 に投射させる。

## 【 0 0 2 2 】

表示制御部 1 2 は、主制御部 3 によって出力されたコマンド C に従って表示用画像データ D g を生成してプロジェクタユニット 3 1 に出力する。また、表示制御部 1 2 は、データ受信部 1 7 によって受信された画像データ D p を画像データ記憶部 1 6 に記憶させる。この場合、表示制御部 1 2 は、受信した画像データ D p に対応する古い画像データ D p を書き換えて画像データ記憶部 1 6 に記憶させる。RAM 1 3 は、表示制御部 1 2 によって生成された各種データや表示制御部 1 2 の演算結果などを一時的に記憶する。表示手順データ記憶部 1 4 は、本発明における第 1 の記憶部に相当し、表示用画像データ D g の生成時に使用する表示手順データ D s や、表示制御部 1 2 の動作プログラムなどを記憶する。この場合、表示手順データ D s は、本発明における演出パターンデータに相当し、画像データの指定、表示画像を表示させる位置やサイズ、および表示時間の指定などの表示手順（演出パターン）が記述されている。VRAM 1 5 は、表示制御部 1 2 によって画像データ D p, D p ・ ・ に対応する画像が仮想的に描画されることによって生成された表示用画像データ D g を記憶する。

## 【 0 0 2 3 】

画像データ記憶部 1 6 は、本発明における第 2 の記憶部および第 3 の記憶部に相当し、表示用画像データ D g を生成するための画像データ D p, D p ・ ・ を記憶する。この場合、画像データ D p には、広告用画像 G c を構成する文字、記号および図形などの画像データ（本発明における広告用画像データに相当する）や表示画像 G 1 を構成する大地、富士山および数字などの画像データが含まれる。また、画像データ記憶部 1 6 は、データ受信部 1 7 によって受信されて表示制御部 1 2 によって転送された最新の広告用画像 G c 用の画像データ D p を記憶する。この場合、画像データ記憶部 1 6 は、対応する古い画像データ D p を転送された画像データ D p に書き換えて記憶する。データ受信部 1 7 は、本発明における受信部に相当し、パチンコ台 1 外部のサーバーに例えば LAN 接続され、通信回線網を介して入力（取得）してサーバーによって転送された最新の広告用画像 G c 用の画像データ D p を受信する。

## 【 0 0 2 4 】

次いで、パチンコ台 1 の全体的な動作について、図面を参照して説明する。このパチンコ台 1 では、電源が投入された際には、まず、主制御部 3 が、例えば図 1 に示す初期状態の表示画像 G 1 を表示するためのコマンド C を出力する。これに応じて、表示制御部 1 2 が、図 6 に示す画像表示処理 4 0 を実行する。この画像表示処理 4 0 では、表示制御部 1 2 は、まず、コマンド C の内容をチェックする（ステップ 4 1）。次に、表示制御部 1 2 は、コマンド C に指定されている表示手順データ D s を表示手順データ記憶部 1 4 から読み出して（ステップ 4 2）、表示すべき画像内容を特定する。次いで、表示制御部 1 2 は、表示手順データ D s によって特定された表示手順に従って表示画像 G 1 を表示させるための表示用画像データ D g の生成に必要な各画像データ D p, D p . . . を画像データ記憶部 1 6 から読み出す（ステップ 4 3）。続いて、表示制御部 1 2 は、読み出した各画像データ D p, D p . . . にそれぞれ対応する画像を V R A M 1 5 内に記憶させる（描画する）ことによって表示用画像データ D g を生成する（ステップ 4 4）。次に、表示制御部 1 2 は、生成した表示用画像データ D g をプロジェクタユニット 3 1 に出力する（ステップ 4 5）。以下、表示制御部 1 2 は、新たにコマンド C が出力されるまでステップ 4 1 ~ 4 5 を繰り返して実行する。

## 【 0 0 2 5 】

一方、プロジェクタユニット 3 1 は、出力された表示用画像データ D g に基づいて表示画像 G 1 を表示するための投射光 L を射出する。次いで、射出された投射光 L は、ミラー 3 3 によって反射され、フレネルレンズ 3 4 によって平行光に変換されてスクリーンフィルム 3 2 に投射される。これにより、図 1 に示すように、スクリーンフィルム 3 2 によって結像された表示画像 G 1 が、遊技盤 2 1 の遊技部 2 1 a に表示される。

## 【 0 0 2 6 】

続いて、遊技が開始されて、スタートチャッカー 2 3 に打球が入賞した際には、主制御部 3 が、抽選を実行すると共に図 7 に示す画像表示用コマンド出力処理 5 0 を実行する。この画像表示用コマンド出力処理 5 0 では、主制御部 3 は、まず、抽選中を示す表示画像を表示するためのコマンド C を出力する（ステップ 5 1）。この場合、抽選中を示す表示画像には、例えば、スクロールする 1 ~ 9 の

3桁の数字で構成された画像が含まれている。次に、表示制御部12がコマンドCに従って上記した画像表示処理40を実行し、プロジェクタユニット31が投射光Lを射出することにより、抽選中を示す表示画像が遊技部21aに表示される。

## 【0027】

次いで、主制御部3は、抽選によってリーチが発生したか否かを判別する（ステップ52）。この際に、リーチが発生しなかった（はずれになった）ときには、主制御部3は、上記した抽選中を示す表示画像における3桁の数字が徐々に速度を低下しながらスクロールしてやがて停止するはずれの抽選結果を示す表示画像を表示するためのコマンドCを出力して（ステップ53）、その後に、画像表示用コマンド出力処理50を終了する。この際に、表示制御部12がコマンドCに従って画像表示処理40を実行し、プロジェクタユニット31が投射光Lを射出することにより、抽選結果を示す表示画像が遊技部21aに表示される。

## 【0028】

一方、ステップ52において、リーチが発生したときには、主制御部3は、図4に示すリーチ表示画像Grを表示するためのコマンドCを出力する（ステップ54）。これに応じて、表示制御部12が画像表示処理40を実行することにより、リーチ表示画像Grが遊技部21aに表示される。この場合、同図に示すように、リーチ表示画像Grには、例えば、1桁目および3桁目が「7」で固定されて2桁目がスクロールする3桁の数字で構成された画像、および発生したリーチに対応する（抽選結果に対応する）広告内容の広告用画像Gc（この例では、「ガム」の広告用画像）が含まれている。

## 【0029】

次に、主制御部3は、当たりが発生したか否かを判別する（ステップ55）。この際に、当たりが発生しなかった（はずれになった）ときには、主制御部3は、ステップ53を実行してはずれの抽選結果を示す表示画像を表示するためのコマンドCを出力する。これに応じて、表示制御部12が画像表示処理40を実行することにより、上記したリーチ表示画像Gr（図4参照）における2桁目の数字のスクロールする速度が徐々に低下してやがて停止（1桁目および3桁目とは

異なる数字で停止)する表示画像が表示される。

【0030】

一方、ステップ55において当たりが発生したと判別したときには、主制御部3は、図5に示す当たり表示画像Ghを表示するためのコマンドCを出力する(ステップ56)。これに応じて、表示制御部12が画像表示処理40を実行することにより、当たり表示画像Ghが遊技部21aに表示される。この場合、同図に示すように、当たり表示画像Ghには、例えば、1桁目および3桁目が「7」で固定されて2桁目の数字のスクロールする速度が徐々に低下してやがて1桁目および3桁目と同じ数字(この例では「7」)で停止する画像、および発生した当たりに対応する(抽選結果に対応する)広告内容の広告用画像Gc(この例では、「スーパーマーケット」の広告用画像)が含まれている。

【0031】

続いて、主制御部3は、大入賞口24を例えば15回だけ開閉機構27に対して開扉させる。次に、主制御部3は、大入賞口24の開扉を終了(当たりが終了)した際には、当たりのエンディングを演出するエンディング画像を表示させるためのコマンドCを出力して(ステップ57)、その後に画像表示用コマンド出力処理50を終了する。一方、表示制御部12は、主制御部3によって出力されたコマンドCに従って画像表示処理40を実行する。これにより、エンディング画像が遊技部21aに表示される。この後、スタートチャッカー23への入賞の都度、主制御部3は画像表示用コマンド出力処理50を実行する。この際に、主制御部3は、上記したリーチの態様とは異なる態様のリーチ(例えば1桁目および3桁目の数字が「7」以外のリーチや、リーチ自体の種類)が抽選によって発生したときには、上記した広告用画像Gc(「ガム」の広告用画像)とは異なり、その態様のリーチに対応する広告内容の広告用画像Gcを含むリーチ表示画像Grを表示するためのコマンドCを出力する。同様に、上記した当たりの態様とは異なる態様の当たり(例えば3桁の数字が「777」以外の当たり)が抽選によって発生したときには、上記した広告用画像Gc(「スーパーマーケット」の広告用画像)とは異なり、その当たりに対応する広告内容の広告用画像Gcを含む当たり表示画像Ghを表示するためのコマンドCを出力する。

## 【 0 0 3 2 】

このように、このパチンコ台 1 によれば、表示制御部 1 2 がリーチ表示画像 G r および当たり表示画像 G h を表示させるときに広告用画像 G c を含ませて表示装置 5 に表示させることにより、リーチや当たりが発生した際の演出の一部として広告用画像 G c を表示させることができるため、遊技者に対して違和感を与えることなく広告用画像 G c を表示させることができる。また、遊技にとって重要な表示画像であるリーチ表示画像 G r や当たり表示画像 G h の一部を広告用画像 G c が構成するため、遊技者がその遊技に集中すればするほど、遊技者に対して広告用画像 G c を確実かつ十分に注目させることができる。さらに、リーチ表示画像 G r または当たり表示画像 G h を表示させている所定の時間だけ広告用画像 G c を継続して表示させることができるため、遊技者に対して広告内容を確実かつ十分に認識させることができる。したがって、広告効果を十分に向上させることができる。また、広告のスポンサーから広告料を得ることが可能となるため、その分、出球として遊技者に還元することが可能となる。

## 【 0 0 3 3 】

また、各抽選結果に対応する広告用画像 G c を含むリーチ表示画像 G r および当たり表示画像 G h を表示させることにより、リーチの種類や当たりの種類毎に異なる広告内容の広告用画像 G c を表示させることができるため、多くの種類の広告用画像 G c を表示させることができる。また、抽選結果と広告用画像 G c とが対応付けられているため、例えば、所定の態様のリーチが発生したときに高確率で当たりが発生するように規定されているときには、そのリーチに対応する広告用画像 G c の表示によって遊技者が高確率の当たりの発生を予測することができるため、遊技者に対して広告用画像 G c をさらに確実かつ十分に注目させることができる。また、表示制御部 1 2 が通信回線網を介して定期的または不定期で順次入力した最新の画像データ D p に基づく広告用画像 G c を含むリーチ表示画像 G r および当たり表示画像 G h を表示させることにより、最新の広告用画像 G c を表示させることができる。さらに、遊技盤 2 1 の遊技部 2 1 a に表示画像を投射表示可能に画像表示光学部 1 1 を構成したことにより、リーチ表示画像 G r および当たり表示画像 G h を遊技部 2 1 a 全体に亘って表示させることができる。



ため、広告用画像G cを大きなサイズで表示させることができる結果、広告効果をさらに向上させることができる。

#### 【0034】

次に、本発明の他の実施の形態に係るスロットマシン（遊技機）61について、図面を参照して説明する。なお、スロットマシン61や後述するピンボールマシン81では、パチンコ台1と同様にして、基本的に本発明が適用されている。したがって、パチンコ台1と同じ各構成要素については同一の符号を付して重複する説明を省略する。図8に示すスロットマシン61は、図9に示すように、マシン本体の内部に配設された遊技機構62および画像表示光学部63を備えて構成されている。遊技機構62は、主制御部3の制御下でコイン（メダル）の払い出しなどを実行する。画像表示光学部63は、本発明における遊技機用表示装置に相当し、同図に示すように、光透過性樹脂で形成された表示部71a, 71b、表示部71a, 71bにそれぞれ貼付されたスクリーンフィルム72a, 72b、フレネルレンズ73a, 73b、ミラー74a～74cおよびプロジェクタユニット31を備えている。この場合、同図に示すように、ミラー74a, 74bは、プロジェクタユニット31によって射出された投射光Lの一部をフレネルレンズ73a（スクリーンフィルム72a）に向けて反射する。また、ミラー74cは、投射光Lの一部をフレネルレンズ73b（スクリーンフィルム72b）に向けて反射する。

#### 【0035】

このスロットマシン61では、電源が投入された際には、主制御部3が、例えば図8に示す初期状態の表示画像G 61, G 62を表示させるためのコマンドCを出力する。これに応じて、表示制御部12は、上記した画像表示処理40を実行することによって表示用画像データD gを出力する。次に、プロジェクタユニット31は、表示用画像データD gに基づいて投射光Lを射出する。この際に、図9に示すように、投射光Lの一部は、ミラー74a, 74bによってフレネルレンズ73aに向けて反射される。また、投射光Lの一部は、ミラー74cによってフレネルレンズ73bに向けて反射される。これにより、スクリーンフィルム72a, 72bに投射光Lがそれぞれ投射されて、図8に示すように、初期状

態の表示画像 G 6 1, G 6 2 が表示部 7 1 a, 7 1 b にそれぞれ表示される。この場合、表示画像 G 6 1 としては、リールを模した 3 つのリール画像 G 6 1 a ~ G 6 1 c (例えば、同図に示す「BAR/ BAR」、「3」および「BAR」の図柄が表示された画像) が表示される。また、表示画像 G 6 2 としては、払い出されるコインの枚数を示す一覧表の画像が表示される。

## 【 0 0 3 6 】

次いで、遊技が開始されて、ハンドル 6 4 (図 8 参照) が操作された際には、主制御部 3 が、抽選を実行すると共に上記した画像表示用コマンド出力処理 5 0 を実行する。この場合、主制御部 3 は、まず、抽選中を示す表示画像を表示するためのコマンド C を出力する (ステップ 5 1)。次に、表示制御部 1 2 がコマンド C に従って画像表示処理 4 0 を実行し、プロジェクタユニット 3 1 が投射光 L を射出する。これにより、抽選中を示す表示画像が表示部 7 1 a, 7 1 b に表示される。この場合、表示部 7 1 a には、複数の図柄がスクロールする 3 つのリール画像が表示される。

## 【 0 0 3 7 】

次いで、主制御部 3 は、抽選によってリーチが発生したか否かを判別する (ステップ 5 2)。この際に、リーチが発生しなかったときには、主制御部 3 は、スクロール表示の速度が徐々に低下してやがて互いに異なる図柄を表示した状態で停止する 3 つのリール画像を含んだはずれの抽選結果を示す表示画像を表示するためのコマンド C を出力して (ステップ 5 3)、その後に、画像表示用コマンド出力処理 5 0 を終了する。この際に、表示制御部 1 2 がコマンド C に従って画像表示処理 4 0 を実行することにより、抽選結果を示す表示画像が表示部 7 1 a, 7 1 b に表示される。

## 【 0 0 3 8 】

一方、ステップ 5 2 において、リーチが発生したときには、主制御部 3 は、図 1 0 に示すリーチ表示画像 G r 6 1, G r 6 2 を表示するためのコマンド C を出力する (ステップ 5 4)。これに応じて、表示制御部 1 2 が画像表示処理 4 0 を実行することにより、リーチ表示画像 G r 6 1, G r 6 2 が表示部 7 1 a, 7 1 b にそれぞれ表示される。この場合、同図に示すように、リーチ表示画像 G r 6

1 としては、例えば、同一の図柄（この場合、「BAR／BAR」）を表示した状態で停止したリール画像G 6 2 a、G 6 2 b、および複数の図柄がスクロールするリール画像G 6 2 cが表示される。また、リーチ表示画像G r 6 2としては、発生したリーチに対応する（抽選結果に対応する）広告内容の広告用画像G c（この例では、「ガム」の広告用画像）、および刻々と変動する当たり時のコインの払い出し枚数を示す数字などが表示される。

## 【0039】

次に、主制御部3は、当たりが発生したか否かを判別する（ステップ55）。この際に、当たりが発生しなかった（はずれになった）ときには、主制御部3は、ステップ53を実行してはずれの抽選結果を示す表示画像を表示するためのコマンドCを出力する。これに応じて、表示制御部12が画像表示処理40を実行することにより、上記したリーチ表示画像G r 6 1（図10参照）におけるリール画像G 6 2 cのスクロールする速度が徐々に低下してやがてリール画像G 6 2 a、G 6 2 bとは異なる図柄で停止する表示画像が表示される。

## 【0040】

一方、ステップ55において当たりが発生したと判別したときには、主制御部3は、図11に示す当たり表示画像G h 6 1、G h 6 2を表示するためのコマンドCを出力する（ステップ56）。これに応じて、表示制御部12が画像表示処理40を実行することにより、当たり表示画像G h 6 1、G h 6 2が表示部71 a、71 bにそれぞれ表示される。この場合、同図に示すように、当たり表示画像G h 6 1としては、例えば、同一の図柄（この場合、「BAR／BAR」）を表示した状態で停止したリール画像G 6 3 a、G 6 3 b、およびスクロールする速度が徐々に低下してやがてリール画像G 6 3 a、G 6 3 bと同一の図柄（この場合、「BAR／BAR」）で停止するリール画像G 6 3 cが表示される。また、当たり表示画像G h 6 2としては、花火のアニメーション画像、払い出されるコインの枚数を示す数字、および発生した当たりに対応する（抽選結果に対応する）広告内容の広告用画像G c（この例では、「スーパーマーケット」の広告用画像）などが表示される。

## 【0041】

続いて、主制御部 3 は、遊技機構 6 2 に対して、発生した当たりに対応する枚数分のコインを払い出させる。次に、主制御部 3 は、コインの払い出しを終了（当たりが終了）した際には、当たりのエンディングを演出するエンディング画像（図示せず）を表示させるためのコマンド C を出力して（ステップ 5 7）、その後、画像表示用コマンド出力処理 5 0 を終了する。これに応じて、表示制御部 1 2 が画像表示処理 4 0 を実行することにより、エンディング画像が表示部 7 1 a, 7 1 b に表示される。この後、ハンドル 6 4 が操作される都度、主制御部 3 は画像表示用コマンド出力処理 5 0 を実行する。この際に、主制御部 3 は、上記したリーチの態様とは異なる態様のリーチ（例えばリーチ表示画像 G r 6 1 におけるリール画像 G 6 2 a, G 6 2 b の図柄が「BAR / BAR」以外のリーチ）が抽選によって発生したときには、上記した広告用画像 G c（「ガム」の広告用画像）とは異なり、その態様のリーチに対応する広告内容の広告用画像 G c を含むリーチ表示画像 G r 6 2 を表示するためのコマンド C を出力する。同様にして、上記した当たりの態様とは異なる態様の当たり（例えば当たり表示画像 G h 6 1 におけるリール画像 G 6 3 a ~ G 6 3 c の図柄が「BAR / BAR」以外の当たり）が抽選によって発生したときには、上記した広告用画像 G c（「スーパーマーケット」の広告用画像）とは異なり、その当たりに対応する広告内容の広告用画像 G c を含む当たり表示画像 G h 6 2 を表示するためのコマンド C を出力する。

#### 【 0 0 4 2 】

このように、このスロットマシン 6 1 においても、表示制御部 1 2 がリーチ表示画像 G r 6 1, G r 6 2 および当たり表示画像 G h 6 1, G h 6 2 を表示させるときに広告用画像 G c を含ませて表示装置 5 に表示させることにより、リーチや当たりが発生した際の演出の一部として広告用画像 G c を表示させることができるため、遊技者に対して違和感を与えることなく広告用画像 G c を表示させることができる。また、リーチ表示画像 G r 6 1, G r 6 2 または当たり表示画像 G h 6 1, G h 6 2 を表示させている所定の時間だけ広告用画像 G c を継続して表示させることができるため、遊技者に対して広告内容を確実に十分認識させることができる。

## 【 0 0 4 3 】

なお、スロットマシンは、上記の構成に限定されない。例えば、リール画像（G 6 1 a ～ G 6 1 c など）を含む表示画像（G 6 1 など）の表示に代えて、ハンドル 6 4 の操作に応じて実際に回転する機械式のリールを備えてスロットマシンを構成することもできる。

## 【 0 0 4 4 】

また、本発明に係る遊技機には、パチンコ台やスロットマシンに限定されずピンボールマシン等も含まれる。例えば、図 1 2 に示すピンボールマシン 8 1 は、同図および図 1 3 に示すように、各種の役物が取り付けられると共に光透過性樹脂で形成されてマシン本体の上面側に配設されて本発明における表示部としても機能する遊技盤 8 2、遊技盤 8 2 の裏面に貼付されたスクリーンフィルム 8 3、フレネルレンズ 8 4 およびミラー 8 5 を備えている。このピンボールマシン 8 1 では、遊技盤 8 2 と、マシン本体の上面に配設されたガラス板 8 6 との間でボールを移動させることでピンボールが行われる。また、このピンボールマシン 8 1 では、例えば入賞穴 8 7 にボールが入賞した際に、主制御部 3 が、抽選を実行して抽選結果に応じた得点（ボーナス点）を加算すると共に、上記した画像表示用コマンド出力処理 5 0 を実行する。さらに、このピンボールマシン 8 1 では、表示制御部 1 2 が主制御部 3 から出力されるコマンド C に従って画像表示処理 4 0 を実行することにより、広告用画像 G c を含んだリーチ表示画像や、図 1 2 に示す広告用画像 G c を含んだ当たり表示画像 G h 8 1 が遊技盤 8 2 に表示される。このピンボールマシン 8 1 においても、表示制御部 1 2 がリーチ表示画像および当たり表示画像 G h 8 1 を表示させるときに広告用画像 G c を含ませて表示装置 5 に表示させることにより、上記のパチンコ台 1 やスロットマシン 6 1 と同様にして、リーチや当たりが発生した際の演出の一部として広告用画像 G c を表示させることができるため、遊技者に対して違和感を与えることなく広告用画像 G c を表示させることができる。

## 【 0 0 4 5 】

さらに、本発明は、上記した本発明の実施の形態に限定されない。例えば、本発明の実施の形態では、表示装置 5 をパチンコ台 1、スロットマシン 6 1 および

ピンボールマシン 8 1 に搭載した例について説明したが、本発明はこれに限定されず、例えばアーケードゲーム機に適用することもできる。また、本発明の実施の形態では、表示画像を投射表示する画像表示光学部 1 1, 6 3 を備えたパチンコ台 1 やスロットマシン 6 1 を例に挙げて説明したが、画像表示光学部 1 1 に代えて、LED を配列して構成した表示器、液晶パネルまたは CRT などを採用することもできる。

## 【0046】

また、本発明の実施の形態では、リーチの種類や当たりの種類毎にその広告内容の異なる広告用画像 G c を表示画像に含ませて表示させる例について説明したが、リーチの種類や当たりの種類の区別なく同一の広告内容の広告用画像 G c を含ませることもできる。さらに、リーチが発生したときにのみ、または当たりが発生したときにのみ表示画像に広告用画像 G c を含ませることもできる。また、同じ広告内容でその表示色や字体などの表示態様が異なる広告用画像 G c をリーチや当たりが発生する度に切り替えてリーチ表示画像 G r および当たり表示画像 G h に含ませることもできる。

## 【0047】

さらに、本発明の実施の形態では、データ受信部 1 7 を表示制御部 1 2 に接続すると共に、表示制御部 1 2 がデータ受信部 1 7 によって受信された画像データ D p を画像データ記憶部 1 6 に記憶させる構成について説明したが、データ受信部 1 7 を主制御部 3 に接続すると共に、主制御部 3 がデータ受信部 1 7 によって受信された画像データ D p を直接または表示制御部 1 2 を介して画像データ記憶部 1 6 に記憶させる構成を採用することもできる。また、上記した画像表示用コマンド出力処理 5 0 の処理内容についても一例であり、その処理順序を適宜変更することができる。

## 【図面の簡単な説明】

- 【図 1】 パチンコ台 1 の概略構成を示す正面図である。
- 【図 2】 パチンコ台 1 の構成を示すブロック図である。
- 【図 3】 パチンコ台 1 の概略構成を示す側面断面図である。
- 【図 4】 リーチ表示画像 G r を表示した遊技盤 2 1 の正面図である。

【図 5】 当たり表示画像 G h を表示した遊技盤 2 1 の正面図である。

【図 6】 表示制御部 1 2 によって実行される画像表示処理 4 0 のフローチャートである。

【図 7】 主制御部 3 によって実行される画像表示用コマンド出力処理 5 0 のフローチャートである。

【図 8】 スロットマシン 6 1 の概略構成を示す正面図である。

【図 9】 スロットマシン 6 1 の概略構成を示す側面断面図である。

【図 1 0】 リーチ表示画像 G r 6 1, G r 6 2 を表示したスロットマシン 6 1 の正面図である。

【図 1 1】 当たり表示画像 G h 6 1, G h 6 2 を表示したスロットマシン 6 1 の正面図である。

【図 1 2】 ピンボールマシン 8 1 の概略構成を示す正面図である。

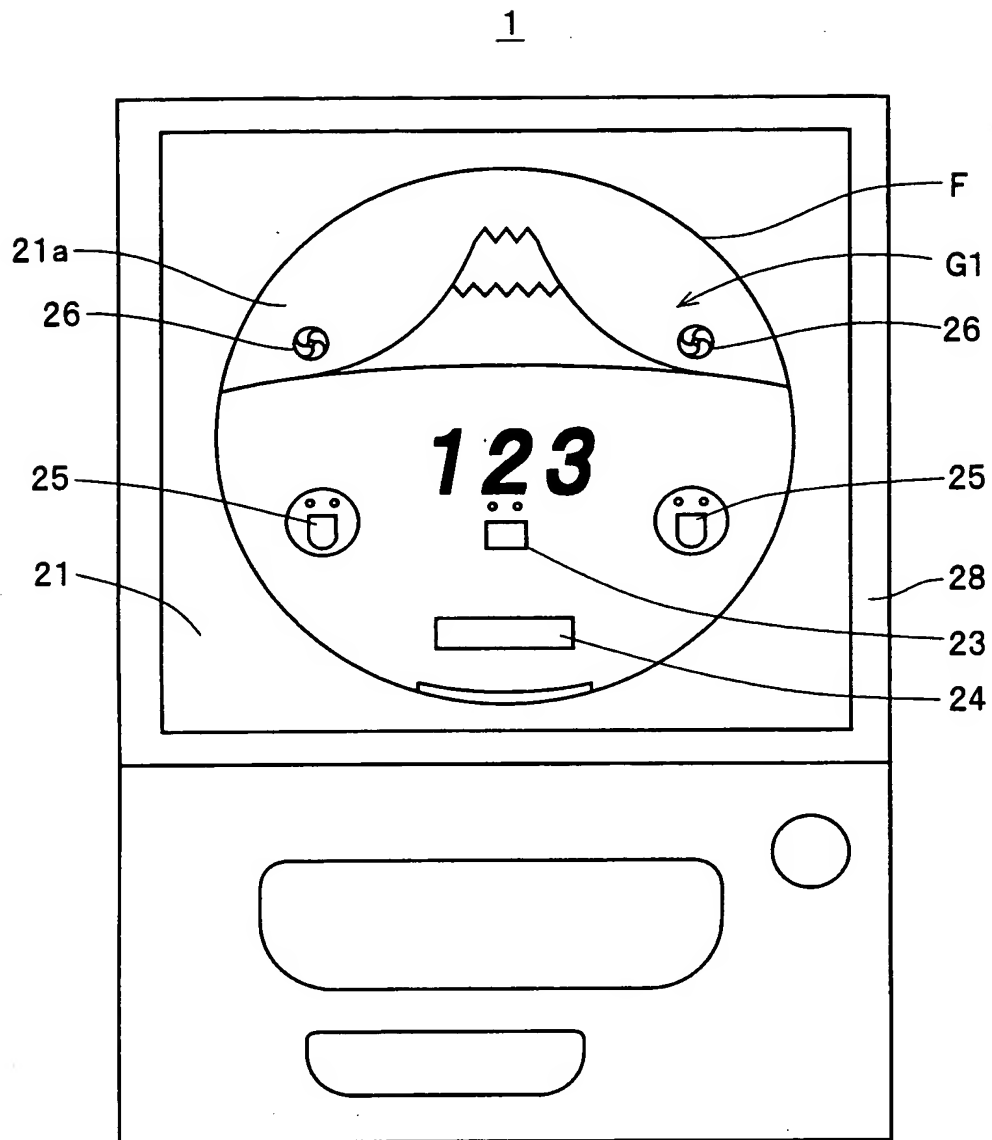
【図 1 3】 ピンボールマシン 8 1 の概略構成を示す側面断面図である。

【符号の説明】

1 パチンコ台、3 主制御部、5 表示装置、1 1, 6 3 画像表示光学部、1 2 表示制御部、1 4 表示手順データ記憶部、1 6 画像データ記憶部、1 7 データ受信部、2 1, 8 2 遊技盤、2 1 a 遊技部、7 1 a, 7 1 b 表示部、D p 画像データ、D s 表示手順データ、G c 広告用画像、G h, G h 6 1, G h 6 2, G h 8 1 当たり表示画像、G r, G r 6 1, G r 6 2 リーチ表示画像、L 投射光

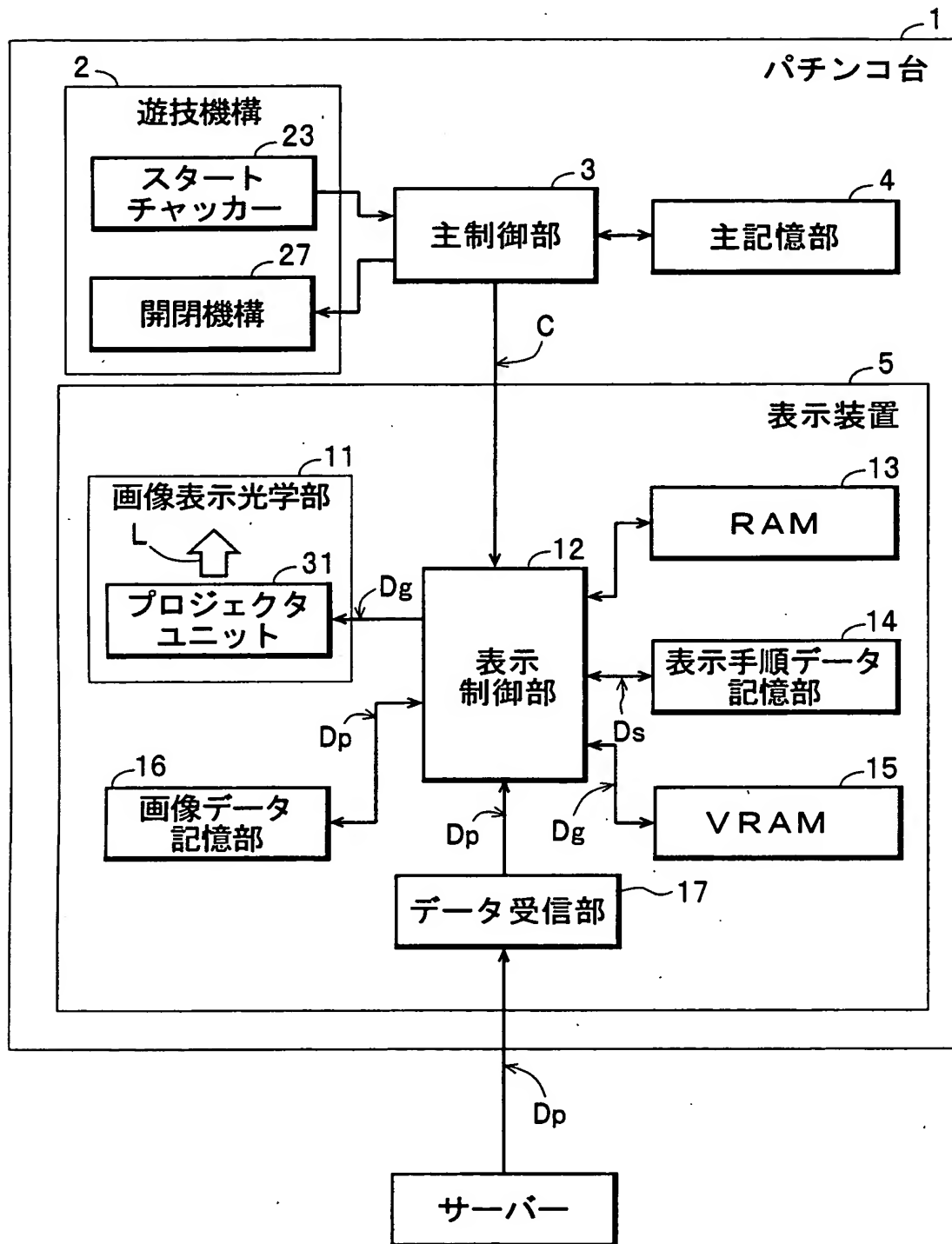
【書類名】 図面

【図 1】

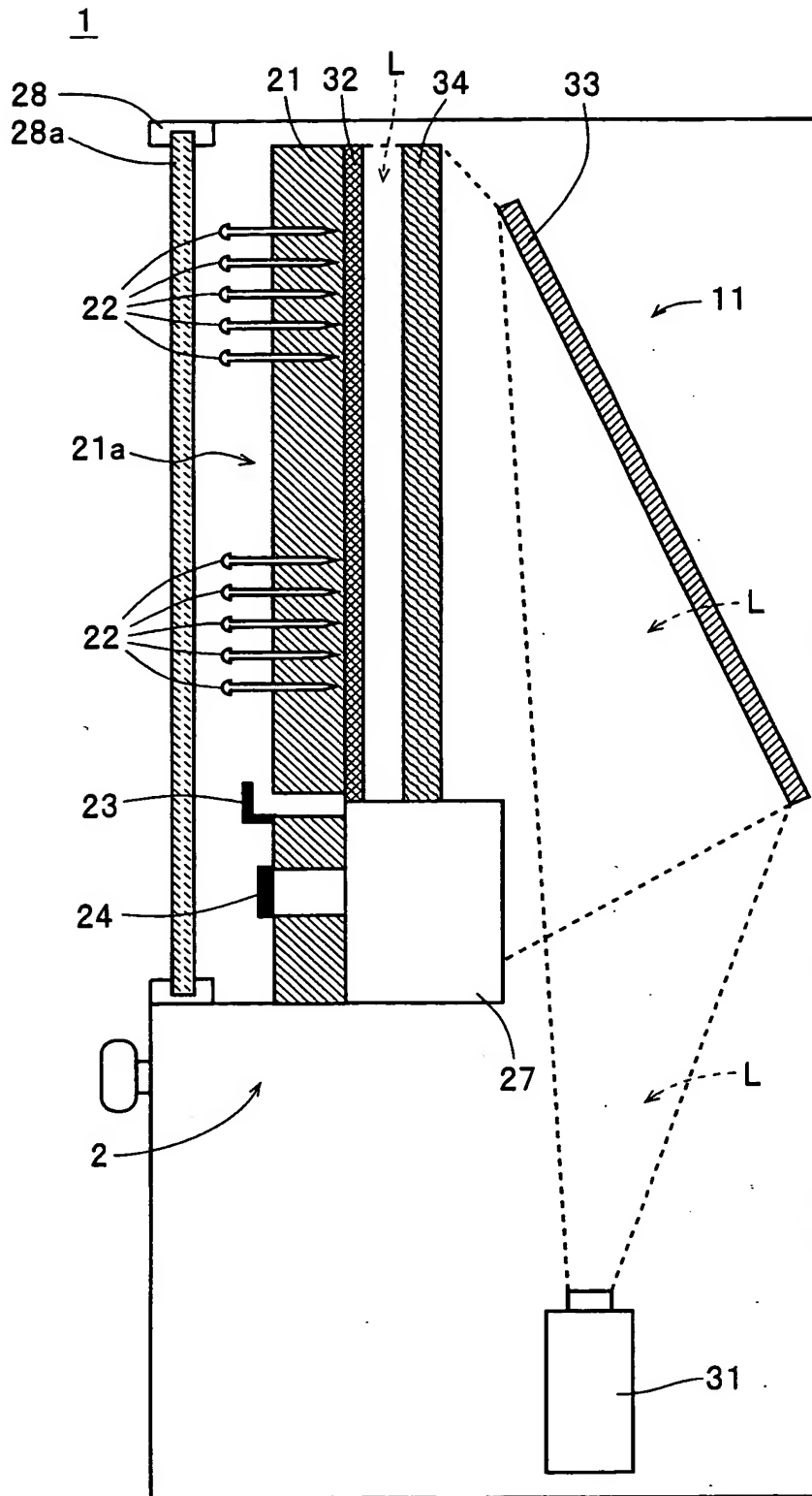




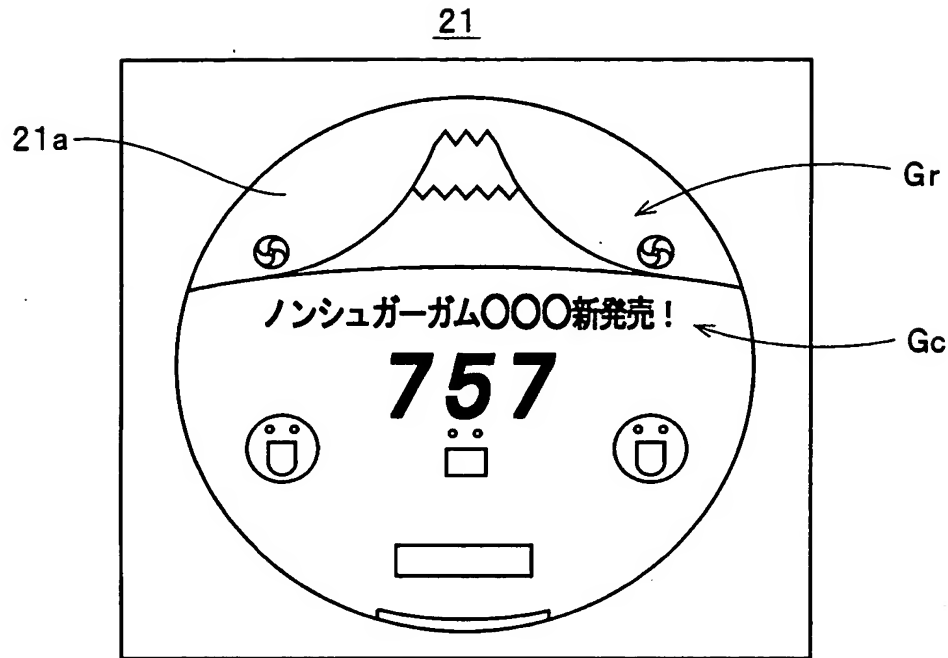
【図 2】



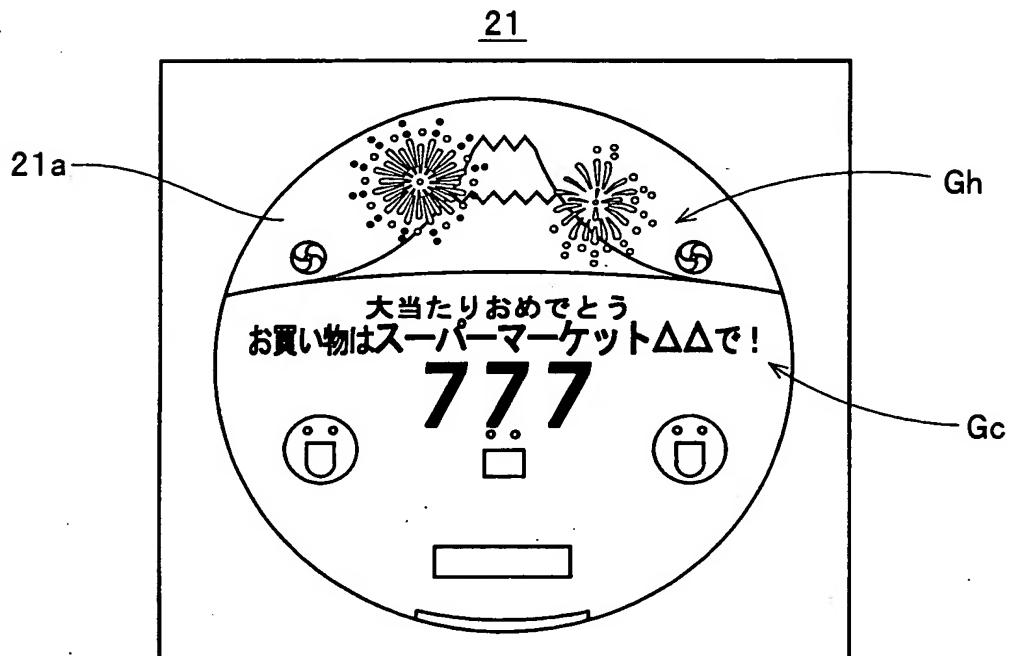
【図 3】



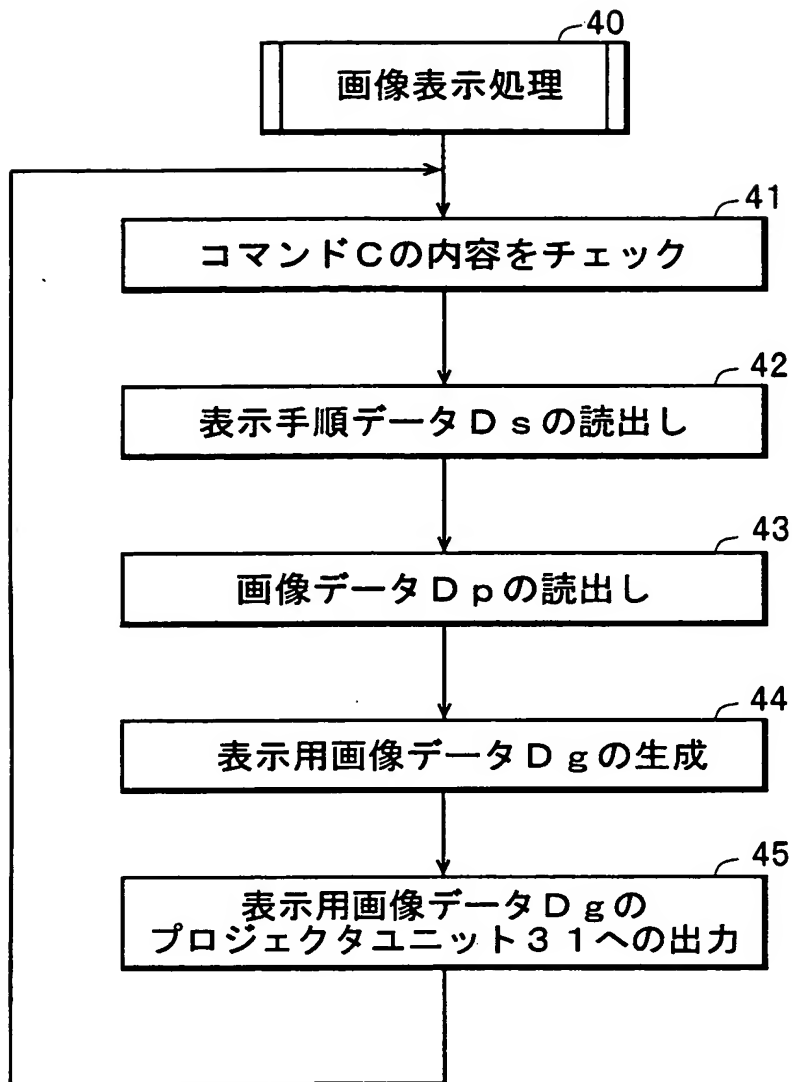
【図 4】



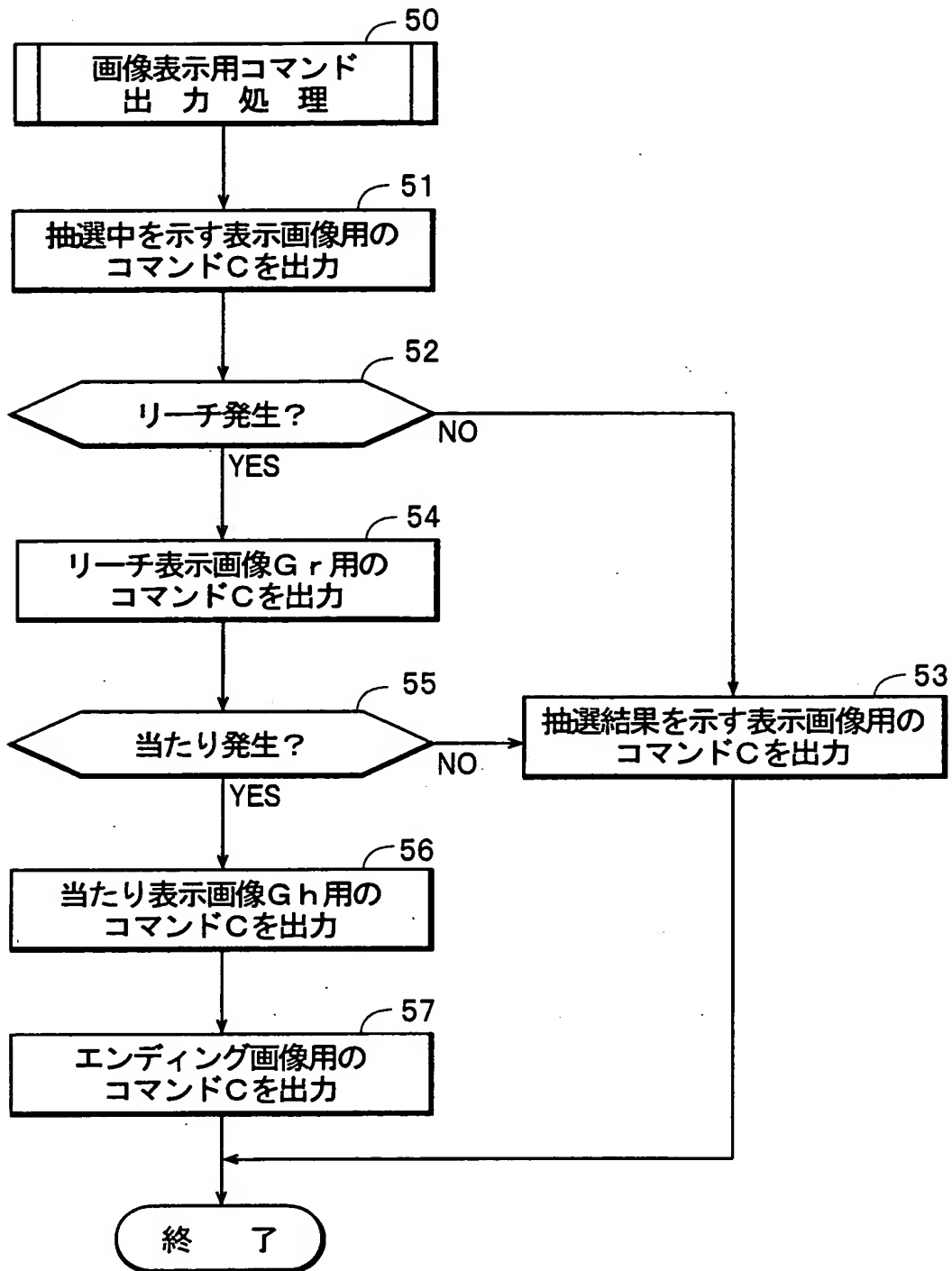
【図 5】



【図 6】

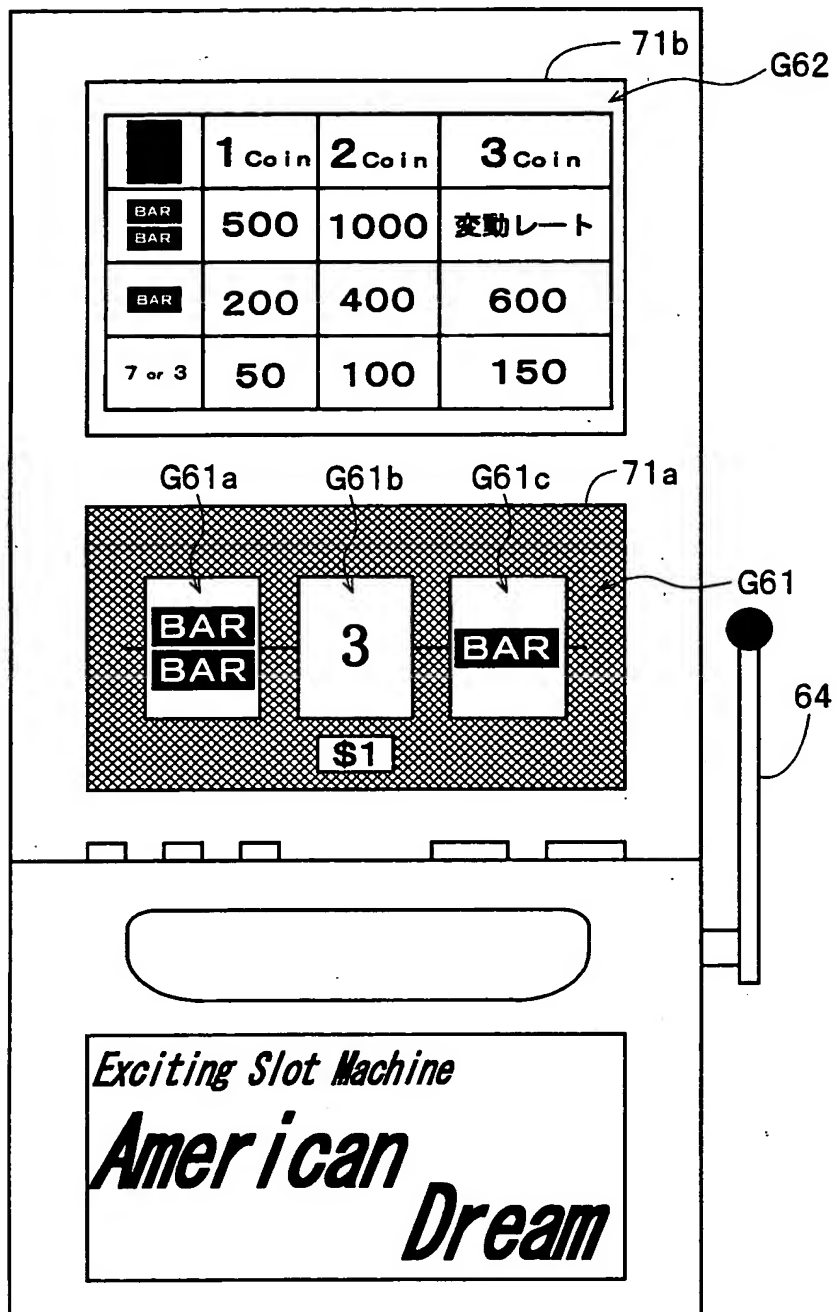


【図 7】

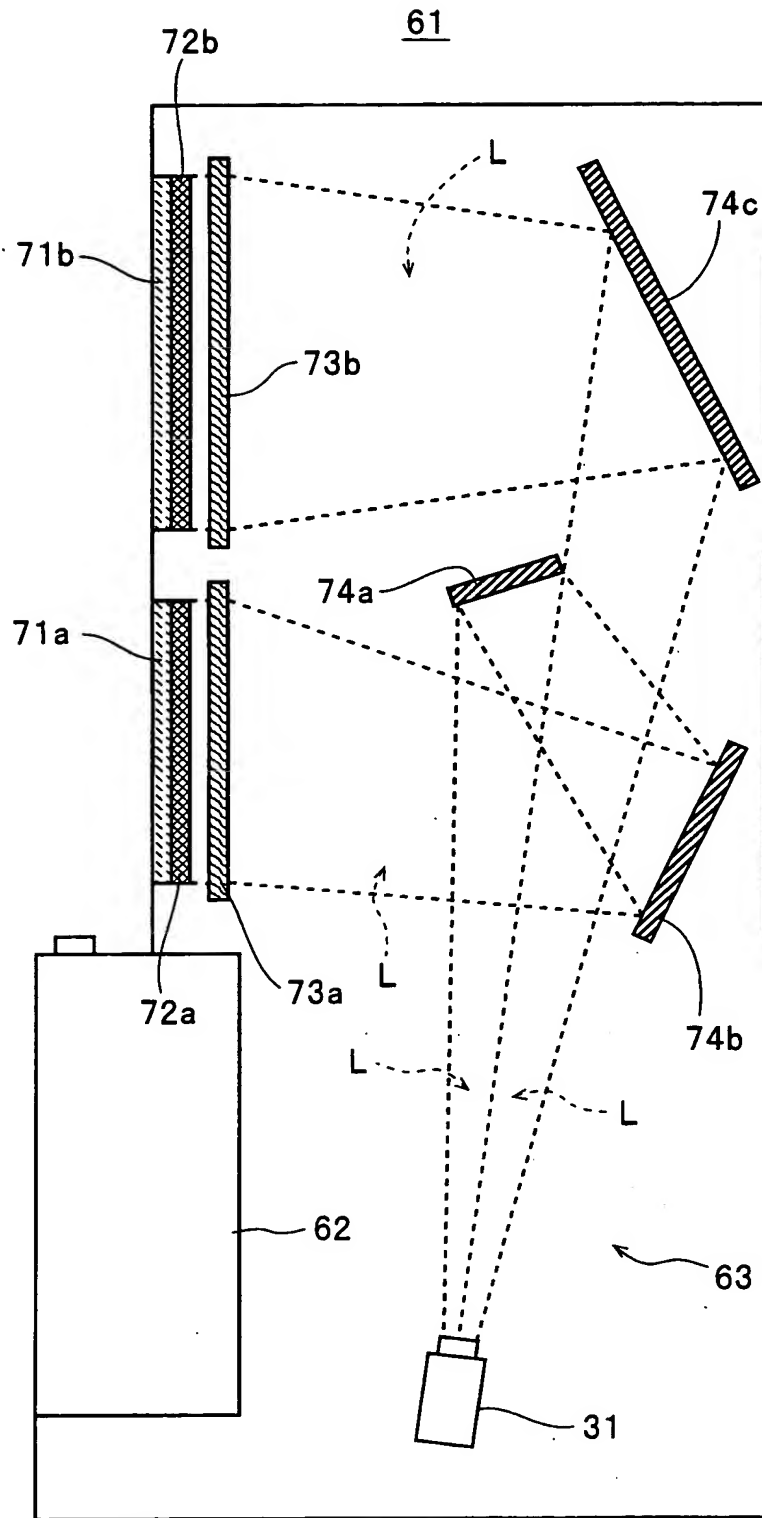


【図 8】

61

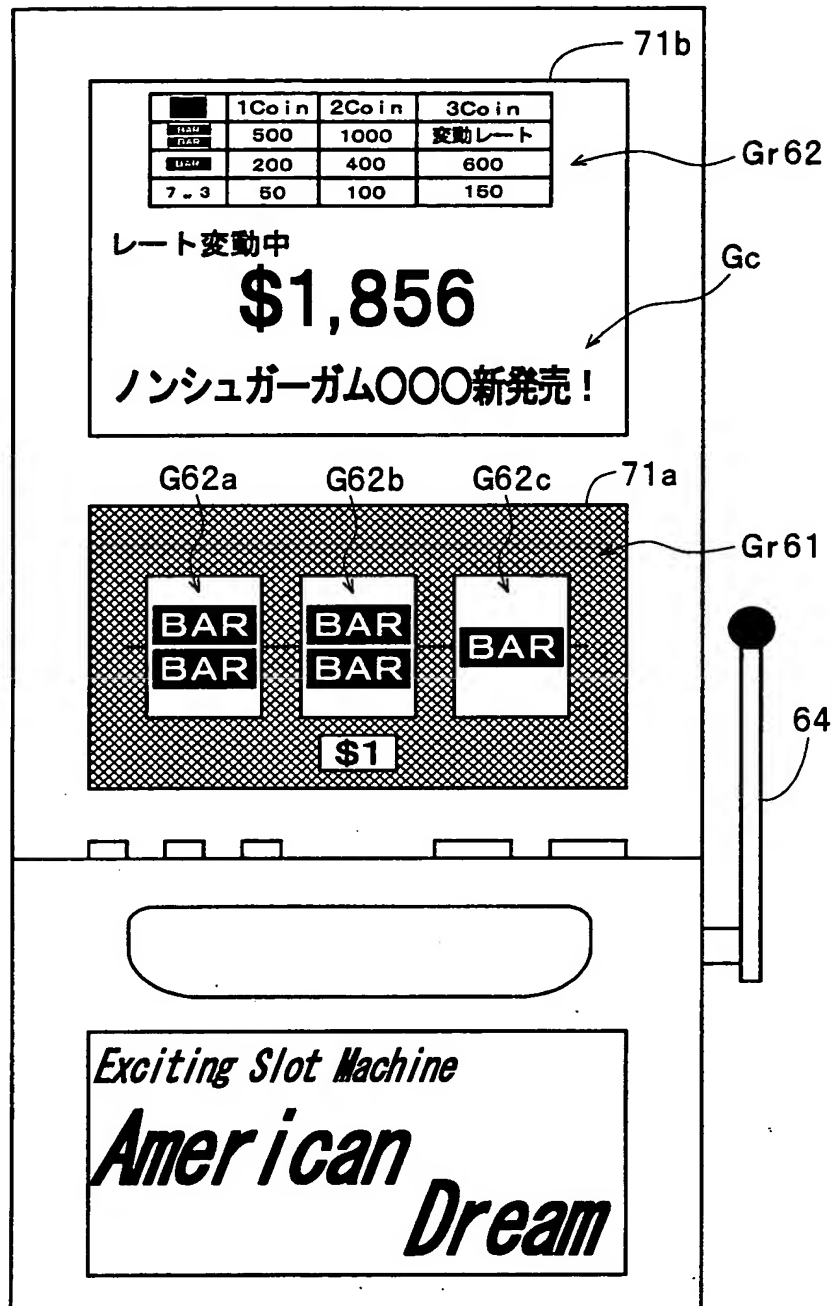


【図 9】



【図10】

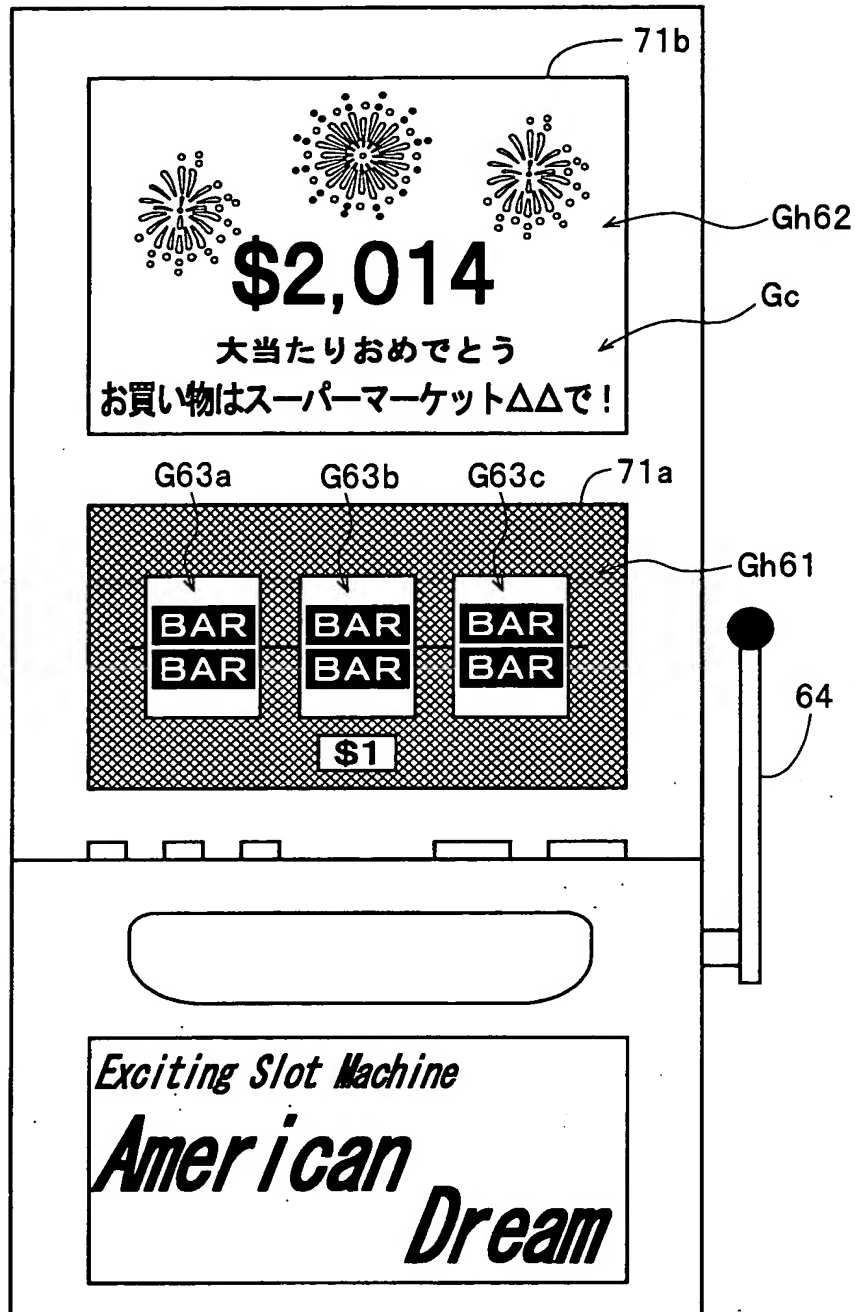
61



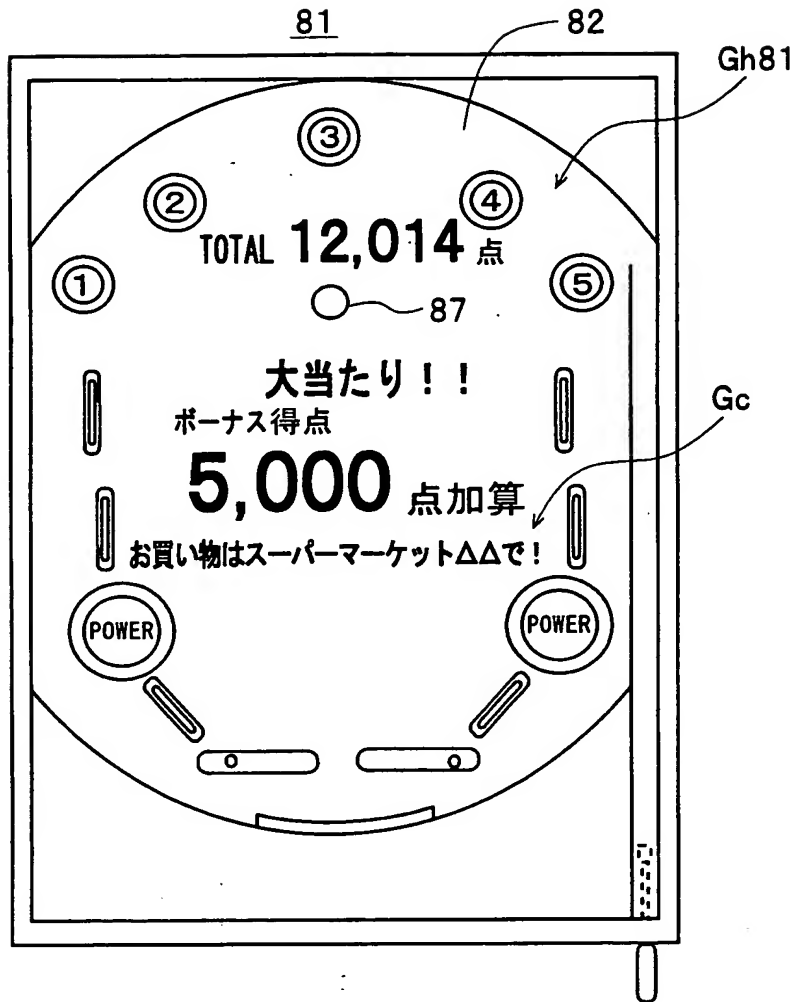


【図 11】

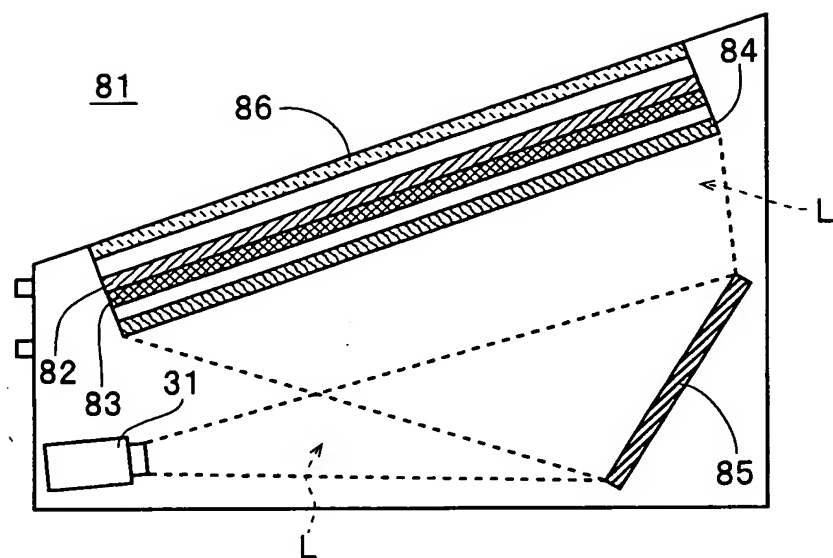
61



【図 12】



【図 13】



【書類名】            要約書

【要約】

【課題】    遊技者に対して違和感を与えることなく広告用画像を正確に認識させ得る表示制御方法を提供する。

【解決手段】    遊技機による抽選結果に対応して予め規定された演出パターンに従ってリーチ表示画像G<sub>r</sub>および当たり表示画像を遊技機の遊技部21aに表示させる表示制御方法であって、リーチ表示画像G<sub>r</sub>および当たり表示画像の少なくとも一方の表示画像を表示させるときに演出パターンに従って広告用画像G<sub>c</sub>を表示画像に含ませて遊技部21aに表示させる。

【選択図】            図4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 0 0 0 0 0 2 3 6 9 ]

1. 変更年月日	1 9 9 0 年 8 月 2 0 日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都新宿区西新宿 2 丁目 4 番 1 号
氏 名	セイコーエプソン株式会社